

WYMAGANIA PROGRAMOWE W KLASACH 1–3 SZKOŁY PODSTAWOWEJ (*Nowa Era*)

Treści i efekty uczenia się w edukacji wczesnoszkolnej, uporządkowane są zgodnie z obszarami podstawy programowej z 2026 roku.

*Treści oznaczone szarym kolorem stanowią rozszerzenie wymagań określonych w podstawie programowej i mogą być realizowane odpowiednio do potrzeb oraz możliwości uczniów.

EDUKACJA POLONISTYCZNA

Obszar	Klasa 1	Klasa 2	Klasa 3
1. Komunikacja	• buduje proste i kilkuzdaniowe wypowiedzi ustne na tematy bliskie dziecku (o sobie, rodzinie, klasie, ilustracjach) • uważnie słucha tekstów czytanych przez nauczyciela i odpowiada na pytania • rozpoznaje nastrój, humor, rym i refren w utworach	• uczestniczy w rozmowie, słucha innych i odnosi się do ich wypowiedzi • formułuje własne opinie i je uzasadnia • rozpoznaje intencję tekstu • prezentuje ustnie swoje prace i wnioski	• uważnie słucha złożonych wypowiedzi • zadaje pytania formułuje i uzasadnia własne zdanie • rozróżnia fakty i opinie • czyta i interpretuje teksty, także w rozmowie i pracy zespołowej
2. Odkrywanie i używanie języka	• rozpoznaje i zapisuje litery drukowane i pisanie • łączy litery w sylaby i wyrazy; czyta krótkie zdania; przepisuje i zapisuje wyrazy oraz zdania • tworzy podpisy do ilustracji; układa zdania z rozsypanek wyrazowych	• czyta głośno i po cichu teksty literackie i informacyjne • wyszukuje informacje; redaguje krótkie formy użytkowe (życzenia, zaproszenie, ogłoszenie) • pisze opowiadania z zachowaniem kolejności zdarzeń korzysta z banku słów i planu	• czyta płynnie i rozumie teksty o większej złożoności • interpretuje prozę, poezję i tekst informacyjny • tworzy dłuższe wypowiedzi pisemne (opowiadania, opisy, dialogi) • redaguje formy użytkowe (list, e-mail, podziękowanie); korzysta z notatek i planu
3. Świadomość językowa (w tym wiedza o języku)	• rozróżnia literę, głoskę i dwuznak • dzieli wyrazy na sylaby i głoski • rozpoznaje rzeczownik jako nazwę osób, zwierząt, roślin i rzeczy • stosuje wielką literę na początku zdania i w nazwach własnych • poznaje wzorce ortograficzne bez formalizacji terminów	• rozpoznaje rzeczownik i czasownik • porządkuje słownictwo (rodziny wyrazów, wyrazy bliskoznaczne i przeciwstawne) • rozróżnia zdania oznajmujące, pytające i rozkazujące • Stosuje zasady ortografii i podstawową interpunkcję	• rozpoznaje rzeczownik, czasownik i przymiotnik • buduje zdania złożone • świadomie stosuje interpunkcję (myślnik, dwukropek, cudzysłów) • stosuje zasady ortografii, wielką literę w nazwach narodowości i geograficznych oraz skróty

Efekty końcowe po klasie 3:

uczeń słucha ze zrozumieniem, komunikuje się adekwatnie do sytuacji, czyta i pisze teksty dostosowane do wieku, korzysta z języka jako narzędzia poznawania świata, budowania relacji i wyrażania siebie.

EDUKACJA MATEMATYCZNA

Obszar	Klasa 1	Klasa 2	Klasa 3
1. Liczby	• rozumie znaczenie liczby w zakresie 20 • zapisuje i porównuje liczby • dodaje i odejmuje w sytuacjach praktycznych, także z przekroczeniem progu dziesiętkowego • wykonuje proste obliczenia pieniężne • liczy po 2, 3, 4 i 5 • przygotowuje się do mnożenia: „po tyle samo”	• operuje liczbami co najmniej do 100 (docelowo 1000) • dodaje i odejmuje także z przekroczeniem progu dziesiętkowego • rozumie budowę liczby • mnoży i dzieli w zakresie 30/50 • rozumie związek między mnożeniem a dzieleniem	• rozumie zapis pozycyjny liczb do 10000 (wybiórczo do 1000000) • dodaje i odejmuje także sposobem pisemnym • mnoży i dzieli (także przez 10 i 100) • rozumie dzielenie z resztą • Pozna je ułamki jako części całości
2. Miary	• mierzy długości w centymetrach • porównuje masy i pojemności • rozpoznaje jednostki: cm, m, kg, l • odczytuje pełne godziny z dnia tygodnia i miesiące	• stosuje jednostki długości, masy, pojemności i czasu w praktyce • odczytuje i porównuje temperatury (także poniżej zera) • posługuje się zegarem 12- i 24-godzinnym • wykonuje proste obliczenia kalendarzowe	• stosuje i zamienia jednostki długości, masy i pojemności • odczytuje temperatury dodatnie i ujemne • Oblicza obwody • wykonuje obliczenia z przekroczeniem doby • zna liczby rzymskie
3. Figury	• rozpoznaje i nazywa koło, trójkąt, kwadrat, prostokąt • układa wzory • dostrzega symetrię • rysuje proste odbicia • orientuje się na kartce i w przestrzeni	• rysuje figury na siatce • rozpoznaje figury w otoczeniu • oblicza obwód figury w prostych przypadkach • rozumie pojęcia pion, poziom i skos • rozwija orientację przestrzenną	• rysuje i przekształca figury na sieci • rozpoznaje linie równoległe i prostopadłe • wskazuje kąt prosty • rozpoznaje i nazywa bryły (sześciąt, prostopadłościan, kula, walec)
3. Dane	• zbiera informacje w prostych sytuacjach • porównuje liczby i wielkości • odczytuje proste informacje z ilustracji i sytuacji praktycznych	• czyta i tworzy tabele, cenniki i proste plany • Porównuje dane • Wykorzystuje informacje liczbowe w zadaniach tekstowych •	• pracuje z danymi w tabelach i zestawieniach • analizuje informacje • wykorzystuje dane do planowania wydatków i działań projektowych
3. Myślenie matematyczne	• Rozwiązuje proste i złożone zadania tekstowe • Rozumuje na konkretnych • odczytuje i tworzy proste kody i schematy • sprawdza wynik działania	• rozwiązuje zadania problemowe • dobiera działania i strategie • zapisuje tok rozumowania • analizuje zadania z nadmiarem lub niedoborem danych • koduje i dekoduje schematy	• rozwiązuje złożone zadania problemowe • uzasadnia wybór strategii • tworzy własne zadania • planuje działania matematyczne w projektach • Wnioskuje i argumentuje

--	--	--	--

Efekty końcowe po klasie 3:

Uczeń rozumie i stosuje pojęcia matematyczne w zakresie liczb, miar, figur i danych, rozwiązuje zadania osadzone w sytuacjach praktycznych, planuje i sprawdza działania, korzysta z matematyki jako narzędzia logicznego myślenia i rozwiązywania problemów dnia codziennego.

EDUKACJA PRZYRODNICZA

Obszar	Klasa 1	Klasa 2	Klasa 3
1. Procesy życiowe i różnorodność biologiczna	• Rozpoznaje rośliny i zwierzęta występujące w najbliższym otoczeniu • określa ich podstawowe potrzeby • opisuje wybrane grupy organizmów (ssaki, ptaki, drzewa, krzewy, rośliny zielne) • obserwuje życie zwierząt w cyklu rocznym	• rozpoznaje organizmy w wybranych ekosystemach Polski (las, pole, łąka, rzeka) i świata (Antarktyda) • opisuje zależności między organizmami • bada przystosowania organizmów (np. ptaków do lotu, ryb do pływania)	• rozpoznaje organizmy i zależności między nimi w ekosystemach Polski i świata • opisuje przystosowania do warunków środowiskowych • wymienia rośliny użytkowe i identyfikuje przedmioty powstałe dzięki nim
2. Procesy fizyczne w codzienności ucznia	• obserwuje zmiany pogody w ciągu roku • nazywa planety Układu Słonecznego • obserwuje topnienie śniegu i zmiany zachodzące w przyrodzie	• rozróżnia zjawiska atmosferyczne • korzysta z prostych przyrządów meteorologicznych • ma świadomość ruchów Ziemi i ich wpływu na pory dnia i roku • eksperymentuje z wodą (stany skupienia)	• wyjaśnia występowanie pór dnia i pór roku • prowadzi dziennik po-gody • rozróżnia i opisuje zjawiska (m.in. odbicie światła, hałas) • łączy obserwacje z planowaniem aktywności
3. Materiały i ich właściwości	• poznaje podstawowe właściwości materiałów podczas działań praktycznych (np. woda) • rozróżnia dźwięki otoczenia	• Rozróżnia stany skupienia • filtruje wodę • hoduje kryształy soli • poznaje wybrane surowce naturalne (węgiel, miedź, sól, piasek)	• rozróżnia stany skupienia i właściwości materiałów • opisuje ich zastosowanie w życiu codziennym • bada zależności między właściwościami a wykorzystaniem materiałów
4. Edukacja klimatyczno-środowiskowa	• poznaje podstawowe sposoby ochrony przyrody • oszczędza wodę • segreguje odpady • zna zasady dokarmiania ptaków	• opisuje działania chroniące środowisko (czysta energia, oszczędzanie zasobów) • uczestniczy w akcjach ekologicznych (np. Dzień Ziemi)	• ocenia wpływ człowieka na środowisko • proponuje działania proekologiczne • planuje i realizuje mini inicjatywę środowiskową (np. rośliny dla zapylaczy)
5. Warsztat przyrodnika	• Prowadzi proste obserwacje i doświadczenia (np. sadzenie roślin, topnienie śniegu)	• realizuje obserwacje i doświadczenia • wyciąga proste wnioski • wykonuje mini projekty (lapbook)	• planuje badania • formułuje pytania i pro-ste hipotezy • prowadzi doświadczenia

	• opisuje obserwacje	• dokumentuje i prezentuje wyniki	• notuje wyniki (tabele, sketchnotki) • prezentuje efekty i wnioski
--	----------------------	-----------------------------------	--

Efekty końcowe po klasie 3:

uczeń obserwuje i opisuje zjawiska przyrodnicze, rozumie podstawowe procesy zachodzące w świecie roślin, zwierząt i ludzi, bada właściwości materiałów, dostrzega związki człowieka ze środowiskiem oraz podejmuje odpowiedzialne działania na rzecz ochrony przyrody, wykorzystując elementarne metody badawcze.

EDUKACJA SPOŁECZNA Z ELEMENTAMI ETYKI¹

Obszar	Klasa 1	Klasa 2	Klasa 3
1.Kompetencje osobiste	• rozpoznaje i nazywa własne emocje i potrzeby • uczy się strategii radzenia sobie ze złości i żalem • dba o porządek, przybory i własne zdrowie • zna podstawowe zasady bezpieczeństwa wie, jak prosić o pomoc i zna numery alarmowe	• rozpoznaje emocje i potrzeby swoje oraz innych • podejmuje próby samoregulacji emocji • radzi sobie w trudnych sytuacjach (rywalizacja, strach) • dba o własne zdrowie i bezpieczeństwo • wykazuje się gotowością do działania na rzecz innych	• rozwija samoświadomość • rozpoznaje mocne strony i potrzeby, stawia cele i dokonuje samooceny • zna strategię radzenia sobie ze stresem i porażką • świadomie reguluje emocje • zna ścieżki wsparcia i potrafi szukać pomocy
2. Kompetencje społeczne	• integruje się z grupą • stosuje zwroty grzecznościowe i język życzliwości • współtworzy prosty kodeks klasowy • współpracuje, dzieli się materiałami, pełni proste role • przestrzega zasad <i>fair play</i> w zabawach • rozpoznaje emocje innych i proponuje proste sposoby wsparcia	• działa w grupie z poszanowaniem innych jej członków • współtworzy i respektuje klasowe zasady • rozwiązuje drobne konflikty, wykorzystując proste formy komunikacji i mediacji rówieśniczych • okazuje szacunek dla różnorodności • odróżnia fakt od opinii	• buduje i podtrzymuje relacje • współpracuje i współorganizuje działania grupowe • reaguje na przemoc i cyber przemoc • respektuje granice innych osób • udziela informacji zwrotnej • działa z poszanowaniem różnorodności (w tym niepełnosprawności, poglądów, pochodzenia)
3.Edukacja obywatelska	• zna symbole narodowe • rozpoznaje kształt Polski i wskazuje stolicę na mapie • rozpoznaje najbliższą okolicę • zna zasady bezpieczeństwa w szkole, w drodze i w sieci • uczy się odpowiedzialności i uczciwości	• rozumie sens wybranych świąt i tradycji • poznaje wybrane postaci, miejsca i krajobrazy Polski • uczy się posługiwania mapą i kompasem • podejmuje działania na rzecz klasy lub szkoły • rozumie znaczenie równości i dobra wspólnego	• rozumie zasady życia wspólnoty szkolnej i lokalnej • uczestniczy w inicjatywach i samorządzie • zna symbole narodowe i UE • realizuje projekt „Mała ojczyzna” • rozumie zależność praw i obowiązków • planuje i realizuje projekt obywatelski lub prospołeczny

¹ Etyka jako komponent przenikający wszystkie edukacje realizowana jest w sposób zintegrowany – przez modele komunikacji, współpracę, rozwiązywanie konfliktów, odpowiedzialność, empatię, kulturę języka, działania prospołeczne i proekologiczne. Treści etyczne pojawiają się w codziennych sytuacjach edukacyjnych, w pracy projektowej i w relacjach rówieśniczych. Szkoła może organizować nieobowiązkowe zajęcia z etyki poszerzające te treści. Wartości przewodnie: szacunek i godność osoby, prawdomówność, uczciwość, sprawiedliwość, odpowiedzialność, współpraca /solidarność/ ofiarność, empatia, patriotyzm i szacunek dla tradycji, otwartość i równość, troska o środowisko.

Efekty końcowe po klasie 3:

uczeń rozpoznaje i reguluje własne emocje, współpracuje z innymi, buduje relacje oparte na szacunku i empatii, rozumie zasady życia społecznego i obywatelskiego, zna swoje prawa i obowiązki oraz podejmuje działania na rzecz dobra wspólnego. Treści etyczne wspierają rozwój odpowiedzialności, uczciwości i wrażliwości społecznej.

EDUKACJA ARTYSTYCZNA **PLASTYKA, MUZYKA, INNE DZIAŁANIA ARTYSTYCZNE**

Obszar	Klasa 1	Klasa 2	Klasa 3
1. Percepcja i interpretacja dzieł plastycznych	• opisuje wybrane dzieła sztuki (obrazy, ilustracje, fotografie) • podejmuje próby odczytywania znaczeń i symboli obecnych w dziele	• opisuje i porównuje wybrane dzieła (obrazy, ilustracje, fotografie, filmy) • interpretuje znaczenie symboli w kontekście kultury	• opisuje i interpretuje dzieła z różnych dziedzin sztuki (malarstwo, rzeźba, architektura, sztuka użytkowa) • odczytuje sensory i znaczenia symboliczne
2. Twórcze działania plastyczne	• podejmuje działania plastyczne: rysowanie, malowanie, lepienie, wycinanie, wydzieranie, kolaż • wyraża emocje poprzez działania plastyczne	• tworzy prace plastyczne inspirowane obserwacją, wzorem i motywem • eksperymentuje z technikami i materiałami	• realizuje działania plastyczne inspirowane obserwacją otoczenia i własną wyobraźnią • wykazuje się kreatywnością • wykonuje fotografie (np. przyrodnicze, portrety)
3. Kształcenie wrażliwości estetycznej	• dostrzega potrzebę uporządkowania przestrzeni • odczuwa współodpowiedzialność za estetykę i ład otoczenia	• aktywnie włącza się w działania na rzecz estetyki przestrzeni klasowej i szkolnej • wykazuje się wrażliwością na formę i kolor	• wykazuje się inicjatywą w kształtowaniu estetycznego otoczenia • świadomie dba o harmonię i ład przestrzeni wspólnej
4. Percepcja i interpretacja muzyki	• słucha w skupieniu krótkich utworów muzycznych • rozpoznaje głosy ludzkie i brzmienie instrumentów muzycznych • świadomie i aktywnie słucha muzyki • rozpoznaje podstawowe cechy muzyki • Kulturalnie zachowuje się podczas koncertu	• świadomie i aktywnie słucha muzyki • rozpoznaje i nazywa głosy ludzkie, instrumenty oraz źródła dźwięku • rozróżnia podstawowe elementy muzyki • określa budowę piosenki – zwrotka, refren • rozpoznaje wybrane formy wykonawcze i tańce ludowe • wyraża swoje doznania związane z muzyką • Kulturalnie uczestniczy w koncertach muzycznych	• aktywnie słucha muzyki i określa jej cechy • rozpoznaje źródła dźwięku, głosy ludzkie i brzmienie instrumentów • rozpoznaje wybrane formy muzyczne oraz sposoby wykonania utworów • określa tempo, dynamikę i nastrój utworów • rozpoznaje budowę utworu AB i ABA • uczestniczy w koncertach muzycznych • wyraża opinię o wysłuchanych utworach i prezentacjach muzycznych

5. Aktywności muzyczne: śpiew, ruch i gra na instrumentach	• śpiewa piosenki indywidualnie i zespołowo • wykonuje śpiewanki i rymowanki • powtarza proste melodie i rytmy • reaguje ruchem na zmiany tempa i rytmu • wykonuje proste układy ruchowe i taneczne • gra rytmy i proste akompaniamenty na instrumentach perkusyjnych • rozpoznaje wybrane znaki notacji muzycznej i proste wartości rytmiczne	• śpiewa piosenki indywidualnie i zespołowo, w tym hymn narodowy • wykonuje melodie, śpiewanki i rymowanki • reaguje ruchem na zmiany tempa i dynamiki • realizuje proste układy rytmiczne, ruchowe i taneczne • tańczy wybrane tańce ludowe • gra melodie i akompaniamenty na instrumentach • rozpoznaje zapis muzyczny, znaki notacji i wartości rytmiczne	• śpiewa solo i zespołowo piosenki związane z tradycją i kulturą polską, w tym pieśni patriotyczne i hymn Polski, śpiewa piosenki z repertuaru dziecięcego, okolicznościowe • wykonuje układy ruchowe i taneczne do muzyki • reaguje ruchem na puls rytmiczny i jego zmiany • gra melodie, rytmy i akompaniamenty na instrumentach melodycznych i niemelodycznych • rozpoznaje i stosuje wybrane elementy notacji muzycznej • odtwarza i zapisuje proste schematy rytmiczne
6. Twórcze działania muzyczne	• tworzy instrumenty z różnych materiałów • wyraża nastrój i charakter muzyki ruchem ciała	• wyraża nastrój i rytm muzyki ruchem • wykonuje instrumenty z różnych materiałów • improwizuje na instrumentach zgodnie z ustalonymi zasadami	• Tworzy własne piosenki i rymowanki • Improwizuje głosem, ruchem i na instrumentach • Tworzy swobodne improwizacje ruchowe • wykonuje ilustracje muzyczne do tekstów i obrazów • tworzy melodie i akompaniamenty do podanych tekstów
7. Inne działania artystyczne	• bierze udział w scenkach dramatycznych • uczestniczy w klasowych przedstawieniach • współtworzy elementy dekoracji	• aktywnie odgrywa role w scenkach dramatycznych i przedstawieniach szkolnych • współtworzy plakaty i elementy dekoracyjne	• angażuje się w organizację przedstawień i wydarzeń artystycznych • proponuje własne rozwiązania plastyczne i scenograficzne

Efekty końcowe po klasie 3:

- uczeń odbiera i interpretuje dzieła sztuki adekwatnie do wieku, podejmuje różnorodne działania twórcze, wyraża emocje i własne pomysły poprzez ekspresję artystyczną, dba o estetykę otoczenia oraz uczestniczy w zespołowych działaniach artystycznych, rozwijając wrażliwość i kreatywność.
- Uczeń aktywnie słucha muzyki i określa jej cechy, śpiewa piosenki różnorodnego repertuaru, gra na wybranych instrumentach melodycznych i niemelodycznych oraz wyraża muzykę poprzez ruch i taniec, rozpoznaje instrumenty, proste formy muzyczne, a także podejmuje twórcze działania w formie improwizacji dźwiękowych i ruchowych, rozwijając w ten sposób swoją wrażliwość zmysłową oraz ekspresję.

Edukacja techniczna i edukacja informatyczna realizowane są jako odrębne komponenty edukacji wczesnoszkolnej, zgodnie ze wspólnymi obszarami kształcenia określonymi w podstawie programowej: „bezpieczeństwo i higiena” oraz „projektowanie i tworzenie”, z zachowaniem specyfiki treści każdej z

edukacji.

EDUKACJA TECHNICZNA

Obszar	Klasa 1	Klasa 2	Klasa 3
1.Bezpieczeństwo i higiena	•dostrzega sytuacje niebezpieczne i zna sposoby reagowania •zna numery alarmowe i potrafi wezwać pomoc •zna zasady bezpiecznego zachowania się na drodze, w środkach komunikacji i miejscach publicznych •zna szkolne procedury bezpieczeństwa •dba o porządek i bezpieczeństwo w miejscu pracy • zachowuje higienę w codziennym życiu	•rozpoznaje sytuacje niebezpieczne i potrafi właściwie reagować •zna i stosuje zasady bezpieczeństwa w ruchu drogowym i miejscach publicznych •przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny podczas pracy oraz przygotowywania posiłków •rozumie znaczenie bezpieczeństwa własnego i innych osób	•właściwie reaguje w sytuacjach zagrożenia zdrowia lub życia •zna i stosuje podstawowe zasady udzielania pierwszej pomocy •świadomie przestrzega zasad bezpieczeństwa w przestrzeni publicznej i domowej •dba o porządek, higienę i bezpieczeństwo pracy własnej i zespołowej
2.Projektowanie i tworzenie	•używa prostych narzędzi i materiałów (np. nożyczek) w sposób bezpieczny •bierze udział w planowaniu i realizacji prostych wspólnych projektów •wykonuje proste przed-mioty użytkowe, elementy dekoracyjne i modele techniczne zgodnie z instrukcją •poznaje zasadę działania prostych urządzeń technicznych	•używa kilku narzędzi (np. nożyczek, igły) i materiałów •planuje i realizuje etapy indywidualnych i zespołowych projektów, wykonując szkice i notatki graficzne •wykonuje przedmioty i modele o podwyższonym stopniu trudności •poznaje budowę i zasadę działania popularnych urządzeń technicznych	•używa prostych narzędzi (np. nożyczek, igły, młotka, śrubokręta) w działaniach praktycznych •samodzielnie planuje, projektuje i realizuje własne projekty, także we współpracy z innymi •wykonuje złożone modele techniczne •rozumie zależności przyczynowo-skutkowe w działaniu urządzeń i ich zastosowanie w życiu codziennym

Efekty końcowe po klasie 3:

Uczeń bezpiecznie i odpowiedzialnie posługuje się prostymi narzędziami i materiałami, planuje i realizuje działania techniczne, rozumie podstawowe zasady działania urządzeń codziennego użytku oraz współpracuje podczas realizacji projektów, dbając o porządek i bezpieczeństwo pracy.

EDUKACJA INFORMATYCZNA

Obszar	Klasa 1	Klasa 2	Klasa 3
1. Bezpieczeństwo i higiena	• zna zasady pracy w pracowni komputerowej • przygotowuje stanowisko pracy i dba o porządek • utrzymuje prawidłową postawę przy komputerze • rozumie, że login i hasło są danymi prywatnymi • uczy się bezpiecznego logowania i wylogowywania • korzysta z komputera w sposób bezpieczny i odpowiedzialny	• stosuje zasady higieny cyfrowej i ergonomii • bezpiecznie korzysta z komputera i urządzeń cyfrowych • stosuje zasady bezpiecznego Internetu • rozumie znaczenie ochrony danych osobowych • podejmuje próby sprawdzania wiary godności informacji	• stosuje zasady bezpieczeństwa i ochrony prywatności w sieci • rozpoznaje sytuacje ryzykowne on-line i zna drogi wsparcia • porównuje źródła informacji (w tym treści generowane cyfrowo) • korzysta z zasobów Internetu w sposób etyczny i odpowiedzialny
2. Projektowanie i tworzenie	• uruchamia proste programy i porusza się w ich oknach • sprawnie posługuje się myszą i klawiaturą • tworzy proste prace graficzne w programie Paint • wykonuje podstawowe działania w edytorze tekstu • zapisuje efekty pracy • rozwiązuje zadania wymagające ustalenia kolejności czynności • układa i odczytuje proste • algorytmy zapisane symbolami	• tworzy i edytuje prace graficzne oraz tekstowe • planuje kolejność pracy • modyfikuje obrazy i teksty • wykorzystuje przeglądarkę internetową do realizacji zadań • poznaje programowanie blokowe w Scratchu i tworzy proste animacje lub gry • współpracuje w parze lub • grupie podczas pracy projektowej	• tworzy i edytuje różne formy cyfrowe: teksty, tabele danych, prezentacje multimedialne • pracuje metodą projektu, planując działania i prezentując efekty • programuje w Scratchu, tworząc projekty z wykorzystaniem warunków i zależności • testuje i udoskonala rozwiązania • wybiera najkorzystniejsze rozwiązania problemów

Efekty końcowe po klasie 3:

Uczeń bezpiecznie i świadomie korzysta z technologii cyfrowych, tworzy i edytuje proste treści cyfrowe, stosuje elementarne zasady programowania, planuje działania projektowe oraz odpowiedzialnie wyszukuje, selekcjonuje i wykorzystuje informacje.

WYCHOWANIE FIZYCZNE

Obszar	Klasa 1	Klasa 2	Klasa 3
1.Aktywność fizyczna i bezpieczeństwo	• poznaje i stosuje podstawowe zasady bezpieczeństwa podczas zajęć ruchowych • zna zasady poruszania się pieszego oraz jazdy na rowerze, hulajnodze i rolkach • dba o bezpieczeństwo w czasie aktywności w terenie(nad wodą, w lesie, w górach) • bezpiecznie korzysta ze sprzętu sportowego • przestrzega zasad <i>fair play</i> w zabawach ruchowych	• zna i stosuje zasady bezpieczeństwa podczas aktywności ruchowej i rekreacyjnej • rozumie wpływ warunków środowiska na wybór aktywności • bezpiecznie korzysta ze sprzętu sportowego • przestrzega zasad w grach zespołowych • potrafi pogodzić się z porażką i gratulować zwycięstwa	• świadomie i odpowiedzialnie wybiera formy aktywności fizycznej • wskazuje zagrożenia i sposoby ich unikania • zna i klasyfikuje znaki drogowe • zachowuje zasady bezpieczeństwa w sporcie i rekreacji • właściwie zachowuje się w sytuacji zwycięstwa i porażki • przygotowuje się do uzyskania karty rowerowej (poukończeniu 10 lat)
2.Sprawność fizyczna	• chodzi, maszeruje i biega • wykonuje skoki • ćwiczy równowagę statyczną • wykonuje ćwiczenia kształujące prawidłową postawę ciała • skacze przez skakankę • rzuca małymi przyborami do celu • podaje i chwytą piłkę	• wykonuje ćwiczenia ruchowe zgodnie z poleceniami • biega na krótkich dystansach • utrzymuje równowagę statyczną i dynamiczną • skacze przez skakankę w miejscu i w ruchu • kozłuje, chwytą i podaje piłkę ręką i nogą • uczestniczy w grach zespołowych	• aktywnie uczestniczy w ćwiczeniach ruchowych • realizuje biegi na wyznaczonych dystansach i skoki na odległość • sprawnie posługuje się przyborami • rzuca piłką na odległość i do celu • uczestniczy w grach zespołowych z elementami różnych dyscyplin • ma utrwalony nawyk prawidłowej postawy ciała

Efekty końcowe po klasie 3:

uczeń regularnie uczestniczy w aktywności fizycznej, dba o bezpieczeństwo własne i innych, rozwija sprawność ruchową i koordynację, przestrzega zasad *fair play* oraz kształtuje nawyki sprzyjające zdrowemu i aktywnemu stylowi życia.